

Rekonstruksi Mainan Anak-Anak
Menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi



SKRIPSI
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI

Annisa Fadhillah Hananti

1410685031

JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

Rekonstruksi Mainan Anak-Anak

Menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi



SKRIPSI

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI

Untuk memenuhi persyaratan derajat sarjana

Program Studi Fotografi

Annisa Fadhillah Hananti

1410685031

JURUSAN FOTOGRAFI

FAKULTAS SENI MEDIA REKAM

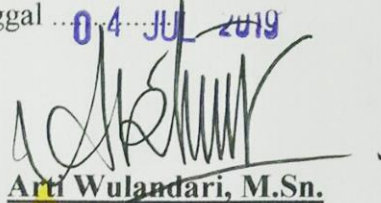
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

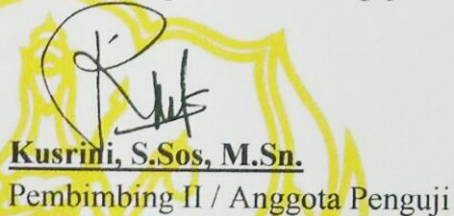
**REKONSTRUKSI MAINAN ANAK-ANAK
MENGUNAKAN SNACK DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI**

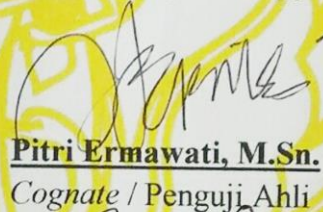
Diajukan oleh
Annisa Fadhillah Hananti
NIM 1410685031

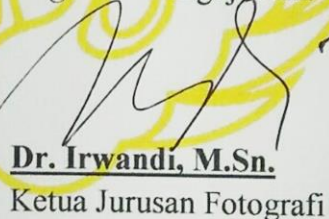
Skripsi Tugas Akhir Karya Seni Fotografi telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...04 JUL 2019


Arti Wulandari, M.Sn.

Pembimbing I / Ketua Penguji


Kusriani, S.Sos, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji


Pitri Ermawati, M.Sn.
Cognate / Penguji Ahli


Dr. Irwandi, M.Sn.
Ketua Jurusan Fotografi

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Media Rekam


Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Annisa Fadhillah Hananti
No. Mahasiswa : 1410685031
Program Studi : Fotografi
Judul Skripsi/Karya Seni : Rekonstruksi Mainan Anak-anak menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi

dengan ini menyatakan bahwa dalam (~~skripsi~~ / Karya Seni)* saya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah itu dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggungjawab dan bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 17 Juni 2019
Yang membuat pernyataan



Annisa Fadhillah Hananti

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk keluarga saya:

*Bapak Djumhan, Ibu Sri Suryanti, Mba Arie Hananti, Mba Risa Hananti, Mba
Ajeng Tri Hananti, Mas Amien Hanantio.*

*Terimakasih atas segala do'a, dukungan, semangat dan motivasi sehingga Tugas
Akhir ini terselesaikan.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa *Alhamdulillah* dengan Ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan karya seni ini demi menuntaskan tanggung jawab sebagai mahasiswi Program Studi S-1 Fotografi di Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama kurang lebih lima tahun belajar mendalami fotografi, kiranya cukup untuk menjadi bekal di kemudian hari. Berbagai pengetahuan, dukungan, bimbingan, fasilitas dan sebagainya berasal dari berbagai pihak khususnya dari Fakultas Seni Media Rekam maupun Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum., Dekan FSMR, ISI Yogyakarta;
2. Bapak Pamungkas Wahyu S., M.Sn., Pembantu Dekan I FSMR, ISI Yogyakarta;
3. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., Ketua Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta;
4. Bapak Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn., Sekretaris Jurusan Fotografi, ISI Yogyakarta;
5. Ibu Arti Wulandari, M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan;
6. Ibu Kusrini, S.Sos., M.Sn., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan;
7. Seluruh Dosen di Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta;

8. Seluruh staf Tenaga Kependidikan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta;
9. Mbak Eni, Pak Edi, Mas Kulub, Pak Yono, seluruh staf Administrasi Jurusan Fotografi;
10. Hana Indra Prayoga, Wisnu Wibowo, Ricky Qaliby, Khairunnisa, Monica Jodha, Isroviana, Itha Ammalia, Petra Amelia G. A, Sandra Wahyuningtyas, Ana Sumarti, Hananda Praditasari, Radiska Syahrani, Fara Karamina;
11. Teman-teman fotografi angkatan 2014 (f/14);
12. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penciptaan tugas akhir ini, terima kasih atas semua bantuan dan dukungannya. Semoga tugas akhir karya seni ini dapat memberikan manfaat untuk lebih maju dalam berkesenian dengan lebih kreatif.

Yogyakarta, Juni 2019

Annisa Fadhillah Hananti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR KARYA	ix
DAFTAR DIAGRAM <i>LIGHTING</i>	x
ABSTRAK	xi
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Penegasan Judul	5
C. Rumusan Ide	8
D. Tujuan dan Manfaat	8
 BAB II. IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN.....	 10
A. Latar Belakang Timbulnya Ide	10
B. Landasan Penciptaan	12
C. Tinjauan Karya.....	14
D. Ide dan Konsep Perwujudan	17
 BAB III. METODE PENCIPTAAN	 19
A. Objek Penciptaan	19
B. Metode Penciptaan	23
C. Proses Perwujudan	26
 BAB IV. ULASAN KARYA	 36
 BAB V. PENUTUP.....	 103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	105
 DAFTAR PUSTAKA	 106
 LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1 Foto Natasha Martin	14
Gambar. 2 Foto James Whitney	16
Gambar. 3 Kamera Canon 60D	27
Gambar. 4 Kartu Memori Sandisk.....	28
Gambar. 5 Lensa Canon 24-105mm	29
Gambar. 6 Lampu Tronix 249 TRX	30
Gambar. 7 <i>Flying Glider</i>	38
Gambar. 8 Pistol-pistolan.....	42
Gambar. 9 <i>Tetris</i>	45
Gambar. 10 Bola Bekel.....	49
Gambar. 11 Baling-baling	53
Gambar. 12 Balon Tiup.....	57
Gambar. 13 Bola Tiup.....	60
Gambar. 14 <i>Jenga</i>	63
Gambar. 15 Kelereng	66
Gambar. 16 Ketapel.....	70
Gambar. 17 Kapal <i>Otok-otok</i>	73
Gambar. 18 <i>Tamiya</i>	76
Gambar. 19 Congklak	79
Gambar. 20 Rubik.....	82
Gambar. 21 <i>Tamagotchi</i>	85
Gambar. 22 <i>Pletokan</i>	89
Gambar. 23 Ular Tangga.....	92
Gambar. 24 <i>Yoyo</i>	95
Gambar. 25 Kincir Angin.....	98
Gambar. 26 Gasing	101

DAFTAR KARYA

Karya 1. <i>Flying Glider</i>	37
Karya 2. Pistol-pistolan.....	41
Karya 3. <i>Tetris</i>	44
Karya 4. Bola Bekel.....	48
Karya 5. Baling-baling.....	52
Karya 6. Balon Tiup.....	56
Karya 7. Bola Tiup.....	59
Karya 8. <i>Jenga</i>	62
Karya 9. Kelereng.....	65
Karya 10. Ketapel.....	69
Karya 11. Kapal <i>Otok-otok</i>	72
Karya 12. <i>Tamiya</i>	75
Karya 13. Congklak.....	78
Karya 14. Rubik.....	81
Karya 15. <i>Tamagotchi</i>	84
Karya 16. <i>Pletokan</i>	88
Karya 17. Ular Tangga.....	91
Karya 18. <i>Yoyo</i>	94
Karya 19. Kincir Angin.....	97
Karya 20. Gasing.....	100

DAFTAR DIAGRAM *LIGHTING*

Karya Diagram 1. <i>Flying Glider</i>	40
Karya Diagram 2. Pistol-pistolan	43
Karya Diagram 3. <i>Tetris</i>	47
Karya Diagram 4. Bola Bekel	50
Karya Diagram 5. Baling-baling	55
Karya Diagram 6. Balon Tiup	58
Karya Diagram 7. Bola Tiup	61
Karya Diagram 8. <i>Jenga</i>	64
Karya Diagram 9. Kelereng.....	68
Karya Diagram 10. Ketapel.....	71
Karya Diagram 11. Kapal <i>Otok-otok</i>	74
Karya Diagram 12. <i>Tamiya</i>	77
Karya Diagram 13. Congklak	80
Karya Diagram 14. Rubik	83
Karya Diagram 15. <i>Tamagotchi</i>	86
Karya Diagram 16. <i>Pletokan</i>	90
Karya Diagram 17. Ular Tangga	93
Karya Diagram 18. <i>Yoyo</i>	96
Karya Diagram 19. Kincir Angin	99
Karya Diagram 20. Gasing	100

Rekonstruksi Mainan Anak-anak Menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi

Annisa Fadhillah Hananti

Abstrak

Bermain merupakan suatu aktivitas yang sangat lekat hubungannya dengan dunia anak. Dunia bermain anak dapat dibagi menjadi dua yaitu, permainan dan mainan. Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut bermain. Sedangkan mainan adalah objek atau suatu benda yang memiliki fungsi sebagai penunjang bermain anak, seperti contoh *tamiya*, *jenga*, dan *tamagotchi*. Selain permainan, sesuatu yang paling tidak bisa dipisahkan dari dunia anak adalah *snack* (makanan ringan). *Snack* yaitu makanan yang dikonsumsi selain atau antara waktu makan utama dalam sehari. Ketertarikan pada *snack* anak-anak yang familiar dengan kehidupan sehari-hari ini direkonstruksi menjadi mainan, lalu menciptakan sebuah ide yang dituangkan ke dalam karya foto. Karya fotografi ekspresi ini bertujuan untuk menciptakan karya seni melalui rekonstruksi mainan anak-anak menggunakan *snack* sebagai media pengaplikasiannya sehingga menjadikan karya fotografi yang kreatif. Rekonstruksi adalah penataan ulang kembali berdasarkan kondisi semula. Metode penciptaan karya ini melalui tahapan metode kontemplasi-ide, perencanaan, eksplorasi, eksperimentasi, eksekusi, dan *editing*. Hasilnya adalah 20 karya rekonstruksi mainan yang dipadukan dengan warna-warni dari *background* sesuai dengan konsep foto yang diinginkan.

Kata Kunci: permainan, mainan, *snack*, rekonstruksi, fotografi ekspresi

The Reconstruction of Children's Toys Using Snack in Fine Art Photography

Annisa Fadhillah Hananti

Abstract

Playing is one of many activity that is very related to children world. The world of children's games can be separated into two, namely, games and toys. Games are certain situations or conditions when someone seeks pleasure or satisfaction through an activity called play. While toys are objects that have functions to support children's play, such as tamiya, jenga, and tamagotchi. Besides the game, the most inseparable part of the child's world is Snack. Snack is a food that consumed between the main daily meals. the closeness of children to snacks in everyday life is reconstructed into toys and made into a photographic work. The purpose of this photographic work is to create reconstruction works of children's toys using snacks as a medium of application in order to make creative photography work. Reconstruction is a process of rearranging something based on its original condition. Methode of this creating photo will go through several stages, namely the formulation of ideas, planning, exploration, experimentation, execution and editing. The results of these 20 reconstruction works will be combined with colors from the background in accordance with the existing photo concept.

Keywords: *games, toys, snacks, reconstruction, photography expression*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Fotografi memiliki perbedaan secara pokok dengan seni visual lainnya yang dapat mengantarkan pemahaman tentang suatu representasi berdasarkan pengalaman yang sah. Fotografipun kemudian mengambil peran penting dalam kehidupan manusia (Svarajati, 2013: 90). Fotografi ekspresi dipilih sebagai media visualisasi karena mampu merepresentasikan ide dan kenangan masa kecil ke dalam bentuk karya fotografi yang ekspresif karena tidak ada batasan seperti genre fotografi pada umumnya.

Kenangan masa kecil adalah kenangan yang paling indah dan sangat menyenangkan bagi sebagian orang. Hal yang paling menyenangkan dan paling melekat dalam ingatan kenangan masa kecil adalah bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang sangat lekat dengan kehidupan anak-anak. Bermain juga menjadi bagian yang sangat penting untuk proses tumbuh kembang anak dan dapat menambahkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungan sosial maupun lingkungan fisik atau alam. Maka dengan bermain dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan berbudaya.

Anak-anak kecil di era 90-an pada umumnya senang bermain permainan yang mengasah kreativitas mereka seperti bekel, kapal *otok-otok*, *tetris*, dan *tamagotchi*. *Tamagotchi* merupakan salah satu mainan

yang sangat tren pada zamannya, yang merambah kalangan anak kecil laki-laki maupun perempuan. Desain yang unik seperti telur serta cara memainkannya mudah untuk dipahami, menjadikan alasan anak-anak tertarik untuk memilikinya.

Mainan-mainan tersebut masih dapat ditemukan namun hanya di daerah tertentu saja. Anak-anak zaman sekarang banyak yang tidak mengetahui akan permainan maupun mainan pada masa tersebut. Berbeda dengan *snack* yang sekarang semakin berkembang dan beragam jenisnya. Sehingga menjadi menarik jika keduanya disandingkan ke dalam karya fotografi, dikarenakan sebagai bentuk pengekspresian diri terhadap kenangan masa kecil dan juga sebagai sarana pengenalan mainan era 90-an kepada anak-anak era millenial.

Dunia bermain anak itu sendiri ada dua bentuk, yaitu permainan dan mainan. Permainan merupakan suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak (Khobir, 2009: 196). Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya (Ahmadi, 1991: 69-70).

Permainan tidak terlalu memerlukan benda yang wajib untuk dimainkan, biasanya permainan akan memanfaatkan benda-benda sekitar seperti batu, tanah, tembok, air. Permainan yang memanfaatkan alam

sekitar salah satu contohnya yaitu *tak benteng*. Permainan *tak benteng* hanya menggunakan tembok, tiang atau sesuatu yang dapat berdiri kokoh dan lebih besar untuk dijadikan benteng. Setelah itu permainan akan berjalan sesuai dengan peraturan yang telah disepakati para pemain.

Selain permainan yang tidak menggunakan alat atau benda, permainan yang memerlukan benda untuk dimainkan anak-anak biasanya disebut dengan mainan. Dalam permainan tertentu anak-anak akan membutuhkan mainan yang mereka buat sendiri atau mainan buatan pabrik yang sudah di tujukan untuk anak-anak, sebagai alat pendukung mereka untuk bermain. Tujuannya, agar permainan berjalan dengan menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu contoh mainan yang dimainkan anak-anak yaitu *tamiya*. *Tamiya* umumnya dimainkan oleh anak laki-laki, tapi tidak jarang juga anak perempuan memainkan *tamiya*. *Tamiya* adalah mobil *racing* mainan yang mempunyai arena *trek* balap untuk memainkannya. *Tamiya* biasa dimainkan anak-anak untuk lomba kecepatan di arena *trek* balap atau bisa dimainkan sendiri tanpa arena *trek* balap.

Biasanya, permainan dan mainan tersebut dimainkan oleh anak-anak diusia TK (Taman Kanak-kanak) hingga SD (Sekolah Dasar) sekitar umur 4-11 tahun. Mereka akan memulai aktivitas bermain pada saat jam belajar mengajar sudah selesai. Anak-anak akan bermain dengan teman-teman sebayanya atau bisa lebih muda bahkan lebih tua dari usia mereka. Anak-anak cenderung akan bermain dengan siapa saja yang mengerti permainan

tersebut. Semakin banyak pemain, semakin seru permainan yang akan dimainkan. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan para pemain, lalu mereka akan mencari tempat bermain seperti di taman, rumah, atau tempat yang memungkinkan bagi mereka untuk memainkan permainan ataupun mainan tersebut. Mereka biasanya akan bermain di tempat tersebut dalam kurun waktu berjam-jam, bisa satu jam hingga tiga jam tergantung situasi dan kondisi mereka.

Selain mainan, hal lain yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak usia sekolah TK (Taman Kanak-kanak) hingga SD (Sekolah Dasar) adalah *Snack*. Makanan ringan atau *Snack* digemari karena mempunyai beragam rasa seperti asin, manis dan asam, serta bermacam bentuk seperti binatang, abjad, bintang, bulan dengan ukuran yang kecil sesuai dengan porsi anak-anak. *Snack* sangat mudah didapat, biasanya mereka membelinya di warung-warung dekat rumah ataupun di kantin sekolah. Kebanyakan anak-anak ketika ingin pergi bermain, akan meminta uang kepada orangtuanya agar dapat membeli *snack* ketika sedang bermain bersama temannya. Oleh karena itu, *snack* dan mainan merupakan suatu bagian yang sangat identik dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak.

Seiring berjalannya waktu, permainan dan mainan anak-anak sudah berkembang mengikuti zaman. Di zaman millenial ini, anak-anak lebih menyukai *gadget* untuk dimainkan. Selain memberikan kemudahan *gadget* juga menawarkan berbagai macam permainan sehingga anak-anak di

zaman sekarang lebih menyukai *gadget* sebagai alat untuk bermain mereka. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya, contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya (Chusna, 2017: 317).

Pada penciptaan karya fotografi ini yang menjadi objek utama adalah mainan. Mainan tersebut akan direkonstruksi menggunakan *snack* yang masih beredar di pasaran baik jenis lama maupun jenis baru, untuk dijadikan sebagai pendukung objek utama dalam penciptaan karya fotografi. *Snack* akan disusun dan dibentuk menyerupai bentuk mainan aslinya. Ide visual ini dibuat berdasarkan pengalaman masa kecil dan dikembangkan dengan kreativitas sehingga menjadikan suatu karya orisinal dan *fresh*.

B. Penegasan Judul

Guna menghindari salah pengertian terhadap judul proposal ini, perlu ditegaskan penggunaan kata atau istilah yang dipakai sebagai berikut:

1. Rekonstruksi

Rekonstruksi berarti pembangunan kembali (Echols dan Shadily, 1975: 471). Dalam teori-teori kritis kajian budaya di era posmodern, rekonstruksi dapat ditafsirkan sebagai sebuah proses penataan ulang secara terus-menerus struktur, yang juga didekonstruksi secara terus-

menerus (Piliang, 2003: 280). Sebelum terjadinya rekonstruksi, maka ada proses dekonstruksi yang berupa pencairan, peleburan dan pembongkaran yang kemudian diikuti dengan rekonstruksi.

2. Mainan Anak-anak

Mainan adalah sesuatu yang digunakan dalam permainan oleh anak-anak (Beckley, 2018: 22). Berbagai jenis benda dihasilkan untuk digunakan sebagai mainan, akan tetapi barang yang diproduksi untuk tujuan lain dapat pula digunakan sebagai mainan. Contohnya, seorang anak dapat mengambil suatu alat rumah tangga dan “menerbangkannya” keliling rumah, membayangkan bahwa benda tersebut adalah sebuah pesawat terbang.

3. *Snack* (Camilan/Makanan Ringan/Kudapan)

Beberapa orang menyebut *snack* atau makanan kecil dengan istilah-istilah mereka sendiri, yaitu makanan ringan, camilan, atau kudapan. Istilah tersebut berbeda-beda tetapi mempunyai makna sama yaitu makanan pendamping yang bukan merupakan menu utama.

Makanan ringan/*snack*/kudapan/camilan adalah jenis makanan yang banyak digemari mulai usia anak (terutama anak-anak), dewasa, dan tua (Anwar, 2010: 7). Makanan yang dikonsumsi selain atau antara waktu makan utama dalam sehari. Oleh karena itu, makanan ini biasa disebut *snack* yang berarti sesuatu yang dapat mengobati rasa lapar dan memberikan suplai energi yang cukup untuk tubuh. *Snack* anak-anak yang dimaksud di sini yaitu memiliki harga yang terjangkau, kemasan

yang lebih kecil menyesuaikan dengan anak-anak, tampilan yang menarik, rasa yang gurih, manis, dan asam biasanya menjadi daya tarik tersendiri oleh anak-anak. Contohnya permen, *chiki-chikian*, dan *wafer* dalam kemasan yang lebih kecil.

4. Fotografi Ekspresi

Fotografi ekspresi adalah foto yang akan menyajikan konten imajinatif, estetika, atau intelektual. Genre ini bertujuan untuk mengedepankan kepuasan serta kreativitas dari fotografer di dalam mengambil gambar itu sendiri. “Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luapan ekspresi artistik dirinya” (Soedjono, 2005: 40). Pernyataan ini menjadi acuan penciptaan karya seni yang dituangkan dalam fotografi ekspresi. Fotografi ekspresi memberikan sebuah wadah visual dalam mengemukakan karya seni, khususnya media visual fotografi.

Pengekspresian diri terhadap karya seni yang dituangkan ke dalam seni fotografi visual memberikan sarana untuk menciptakan ide yang muncul dalam menghadirkan wacana baru terhadap fotografi. Penegasan judul, “Rekonstruksi Mainan Anak-anak Menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi” atau bisa dimaksud dengan merekonstruksi *snack* anak-anak menjadi bentuk mainan. Karya tersebut dibuat sebagai bagian dari nostalgia masa kecil terhadap mainan anak-anak dan *snack* yang sedang *tren* pada masanya.

C. Rumusan Ide

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, fotografi ekspresi rekonstruksi mainan anak-anak menggunakan *snack* menitikberatkan pada proses pemotretan. Dengan demikian, rumusan ide pada karya fotografi ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana merekonstruksi mainan anak-anak menggunakan *snack* sebagai wujud kreativitas fotografi ekspresi.
- b. Bagaimana mengeksplorasi *snack* anak-anak menjadi mainan dalam tampilan visualisasi fotografi ekspresi yang atraktif.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

Proses penciptaan karya fotografi ini, terdapat beberapa tujuan penciptaan. Tujuan penciptaan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Menciptakan karya seni rekonstruksi mainan anak-anak menggunakan *snack* sebagai wujud kreativitas pemotretan fotografi.
- b. Mengeksplorasi *snack* anak-anak menjadi bentuk mainan dalam tampilan visualisasi fotografi ekspresi yang *fresh*.

2. Manfaat Penciptaan

Selain memiliki beberapa tujuan, pada proses penciptaan karya fotografi ini, terdapat beberapa manfaat penciptaan. Manfaat penciptaan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Menambah keberagaman penciptaan karya fotografi dalam lingkup akademik, karena belum adanya Tugas Akhir yang membahas rekonstruksi makanan menjadi mainan.
- b. Memberikan ide dan inspirasi pada seni fotografi, sehingga mampu memunculkan ide-ide kreatif dengan rekonstruksi *snack*.
- c. Memperkenalkan dan mengingatkan kembali permainan 90-an kepada para orang tua, agar dapat memberikan sarana bermain lain selain *gadget* kepada anak-anaknya.